

COBRA

Son programme et sa représentation graphique sont la propriété d'Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits stockés, loués ou diffusés sous quelques formes que ce soit sans la permission écrite d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier Cobra passe sur les micro-ordinateurs Amstrad 464, 664 et 6128

LE COBRA A L'ACTION

Vous êtes Marion COBRELLI, le super flic de la “Brigade Zombie,” vous avez pour mission de libérer le superbe mannequin Ingrid Knutsen qui est prisonnière d’une armée de tueurs fous et qui est tombée entre les griffes du “Balafreur Nocturne”.

LE JEU

C’EST LÁ QUE LA LOI S’ARRÊTTE... et c’est à vous de commencer !!.

Afin de trouver et de libérer la belle Ingrid, il faut vous frayer un chemin à travers les huit niveaux du quartier Est de la ville. Pour compléter chaque stade vous serez confronté à une armée de tueurs psychotiques (y compris un tueur qui vous assommera à coup de tête). Une fois que vous aurez situé Ingrid, vous devez faire face à votre adversaire ultime – Le Balafreur Nocturne.

Au début du jeu, vos poings sont votre seul moyen de défense mais il vous est possible d’acquérir d’autres armes, la ville est parsemée de dangers, des fenêtres apparemment innocentes peuvent cacher un tireur embusqué ou des pièges. Ils peuvent toutefois être transformés en hamburgers qui à leur tour vous serviront d’arme.

ARMES

Quand vous donnez un coup de poing ou tirez sur une fenêtre piégée ou un tireur embusqué, un hamburger peut apparaître – si vous passez devant vous gagnerez une nouvelle arme ou augmenterez le pouvoir de celle que vous possédez déjà. (L’affichage sur l’écran vous indiquera le statut).

Les armes sont :

REVOLVER

COUTEAU

FUSIL MITRAILLEUR

Pour sélectionner une arme dans votre arsenal, appuyez simplement sur la touche du curseur pour déplacement vers le haut ou vers le bas – la sélection sera alors mise en évidence à l'écran.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier.

LEVIER

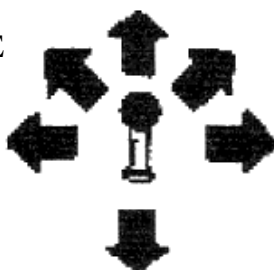
SAUT

SAUT A GAUCHE

SAUT A DROITE

GAUCHE

DROITE



PLONGEON

FEU = ACTIVATION DE L'ARME COUP DE POING

CLAVIER

8 – Haut

U – Bas

H – Gauche

J – Droite

Barre d'Espace – FEU

Pour passer au niveau suivant, il vous faut vaincre tous les tueurs aligné contre vous – et une fois que vous l'avez trouvée, assurez la survie d'Ingrid.

STATUT ET SCORE

- . Le score du moment et les nombres de vies (gants de boxe) sont affichés en bas et à gauche de l'écran.**
- . Les armes que vous portez sont affichées graphiquement en bas à droite de l'écran ainsi que des barres qui vous indiquent la puissance des armes restante.**
- . Vous commencez votre mission avec 4 vies et vous gagnez une vie de bonus tous les 10 000 points.**

CONSEILS UTILES

- Éviter de blesser Ingrid, vous perdrez une vie si vous la touchez.**
- Plongez pour éviter les objets volants.**
- Ne restez pas au même endroit pendant trop longtemps.**

COBRA © 1986 WARNER BROS. Inc.

All right reserved.